UNIDAD DE CONOCIMIENTO

Mayo 2022

• • •

El metaverso en el trabajo

"Podemos pensar en el metaverso como una Internet incorporada, donde en lugar de sólo ver el contenido, estás en él."

Mark Zuckerberg

ffh

fundació factor humà

VISIT…

LANZAROTE Caliente.COM

¿Qué es?

¿Te imaginas conectar con personas del trabajo, amigos o familiares en un universo digital y a través de un avatar? ¿Y compartir con ellos/as experiencias inmersivas? Es lo que se pretende conseguir con el **metaverso** y cada vez son más quienes apuestan por su viabilidad tecnológica y comercial. De hecho, muchos entienden que es el siguiente paso de la evolución de Internet y que con el paso del tiempo podrá ser considerado una extensión del mundo real.

- ✓ **¿Qué es el metaverso?** "El metaverso es un entorno en el que los humanos interactúan social y económicamente como avatares, a través de un soporte lógico en un ciberespacio, el cual actúa como una metáfora del mundo real, pero sin sus limitaciones", según su definición en la Wikipedia. Por lo tanto, tal y como se explica en el artículo *Qué es el Metaverso, qué posibilidades ofrece y cuándo será real* de Yúbal Fernández publicado en *Xataka*, se trata de "crear un universo paralelo y completamente virtual, al que se pueda acceder con dispositivos de realidad virtual y realidad aumentada, de forma que podamos interactuar con los demás".

  - El concepto fue descrito por primera vez en el año 1992 en la novela "Snow Crash", de Neil Stephenson. Tal y como se explica en el artículo de Héctor Herrera *¿Qué es el Metaverso por el que Zuckerberg lo está apostando todo?*, publicado en *La Razón*, en dicha novela se sumergía al lector en el mundo virtual en el que habitaba Hiro, el protagonista. También se ha visto reflejado este concepto en el mundo cinematográfico, en películas como "Ready Player One" o "Los sustitutos".

  - Más allá de los ámbitos literario y cinematográfico, el proyecto pionero fue el de la empresa desarrolladora de Software **Linden Lab** conocido como ***Second Life***. Fue presentado en 2003 y exploró muchos de los conceptos que se están desarrollando actualmente, aunque no se bautizó como metaverso. Tal y como se explica en el artículo de Héctor Farrés *El creador de 'Second Life' vuelve para dominar el metaverso*, publicado en *La Vanguardia,* "en el universo de Second Life se podía interactuar con otros residentes mediante un avatar, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades y crear y comercializar con propiedades virtuales a través de moneda virtual".

- ✓ Hoy en día, muchas otras grandes empresas están apostando por el metaverso. Es el caso de **Facebook**, que encabeza esta revolución en la actualidad, y de otras como **Google**, **Nvidia** y **Microsoft**. Concretamente, en Facebook la idea de este mundo virtual les ha

parecido tan palpable que han decidido cambiar su nombre por el de "Meta". Además, su Fundador Mark Zuckerberg, ha decidido llevar a cabo inversiones millonarias en el desarrollo de tecnologías de realidad virtual y en la construcción de un entorno que sirva de infraestructura para este universo paralelo.

- ✓ La creciente apuesta por el metaverso también se vio reflejada en el **Mobile World Congress de Barcelona 2022**. Como se explica en el artículo de Pablo G. Bejerano *La educación desembarca en el metaverso*, publicado en *El País*, abundaron las gafas de realidad virtual y las experiencias inmersivas. Además, en las conferencias que se organizaron en el marco de dicho evento el metaverso también fue objeto de debate. Algunas de las demostraciones que se vieron estaban relacionadas con el mundo de la educación, con propuestas como las lecciones inmersivas en las universidades.

- ✓ Cabe destacar que las personas expertas consideran que **la tecnología *blockchain*, que marca el mercado de criptomonedas, tendrá un peso importante en el metaverso.** Tal y como se explica en el artículo *El metaverso del futuro se prueba en Roblox*, una compañía valorada en 60.000 millones de Diego S. Adelantado, publicado en *Emprendedores*, dicha tecnología hará posible que las monedas o créditos de algunos juegos tengan un valor monetario real.

Herramientas

Los Departamentos de Recursos Humanos ya han empezado a tener en cuenta las posibilidades que ofrece el metaverso. Así pues, ya se han llevado a cabo prácticas inspiradas en el mismo. Por ejemplo, tal y como se explica en el artículo *Descubre el metaverso y su influencia en los RRHH*, publicado en *Nortempo*, el metaverso ya está presente en el ámbito de:

- ✓ **Selección y evaluación:** se están llevando a cabo procesos de selección y evaluación basados en herramientas de gamificación que proponen a las personas candidatas distintos escenarios para desenvolverse, lo que permite conocer sus fortalezas y debilidades.

Sin embargo, se espera que en un período de 5 a 10 años la tecnología esté más desarrollada y se aplique en más campos dentro de la Gestión de Personas. Según el artículo *Metaverso: La Nueva Tendencia De RRHH Para El Bienestar Laboral*, de Melt Group, algunas de las maneras en que se prevé que el metaverso se llegue a aplicar en Recursos Humanos son:

- ✓ **Creando espacios laborales al mismo nivel que la realidad:** esta tecnología no será vista por los/as trabajadores/as como un robot, sino

que será un instrumento de interacción dentro de las empresas que cambiará radicalmente como se trabaja en la actualidad. La nueva forma de trabajar y relacionarse de empleados y empresas permitirá realizar cualquier tarea desde cualquier rincón del planeta: presentación de proyectos, reuniones, actividades, etc.

- ✓ **Optimizando los procesos de selección de personal y facilitando la búsqueda de trabajo:** se espera que esta realidad virtual sea en el futuro una forma de captar talento para las empresas y también de evaluar las habilidades y competencias. De este modo, se conseguirá optimizar los tiempos de búsqueda y agilizar la toma de decisiones.

- ✓ **Fomentando la resiliencia y colaboración en los equipos de trabajo:** las nuevas herramientas que el metaverso pondrá a disposición de las personas permitirán optimizar su capacidad para enfrentarse a situaciones adversas y cambiantes.

Finalmente, cabe destacar que, según las personas expertas, el desarrollo de este universo virtual también va a provocar una importante transformación del mercado laboral:

- ✓ **Cambiando los perfiles más demandados:** con la llegada del metaverso, ciertos perfiles profesionales tendrán una alta demanda. Se espera, pues, que se demanden desarrolladores y diseñadores de mundos virtuales e ingenieros de mantenimiento, entre otros, según se explica en el artículo de Rafael Puerto *Descubre los nuevos perfiles profesionales y oportunidades laborales que emergen del metaverso*, publicado en *RRHH Digital*.

El dato

El metaverso se utiliza cada vez más en el ámbito laboral y se espera que proporcione grandes posibilidades a las organizaciones. De hecho, tal y como se refleja en el informe *Realidad virtual y realidad aumentada: el metaverso como una nueva oportunidad para los negocios* de Cristina Gallego Gómez , publicado por la EAE Business School, se prevé que:

- ✓ Más de **23 millones de puestos de trabajo mejoren con las tecnologías de realidad** virtual y realidad aumentada a nivel mundial para 2030.

- ✓ El **mercado de realidad virtual y realidad aumentada alcance los 44.500 millones** de euros en 2026.

- ✓ Los **sectores con más potencial para utilizar la realidad aumentada y virtual reciban una previsión de inversión de 3.600**

millones de euros, tanto para formación como para mantenimiento industrial. Cabe destacar que se pronostica que el sector más beneficiado a nivel empresarial sea el de la salud.

Guía de Trabajo

PREPARACIÓN PARA LAS ENTREVISTAS DE TRABAJO EN EL METAVERSO: CÓMO COMUNICARSE

En el artículo de Stephanie Lovell *How to prepare for job interviews in the metaverse*, publicado en *Fast Company*, se explica qué pueden hacer quienes busquen empleo para prepararse mejor para los nuevos procesos de contratación en constante evolución. **¿Cómo te puedes preparar para las entrevistas en el metaverso?**

- **Comunicando la experiencia, las cualificaciones y el conjunto de habilidades con claridad:** teniendo en cuenta que no se comparte físicamente el espacio con la persona entrevistadora y que los avatares de hoy en día no están suficientemente avanzados para utilizar un lenguaje corporal complejo o sutil, el espacio para la ambigüedad es más grande que en las entrevistas convencionales. Por eso, comunicar de manera adecuada y estructurada será aún más importante.

PREPARACIÓN PARA LAS ENTREVISTAS DE TRABAJO EN EL METAVERSO: OTRAS CONSIDERACIONES

En el mismo artículo de *Fast Company* se plantean otros aspectos que se deben tener en cuenta para preparar adecuadamente una entrevista de trabajo:

- **Adaptando el avatar que te represente en la entrevista con el vestuario/estilismo adecuado para el puesto:** aunque la persona que es entrevistada puede lucir un aspecto poco cuidado durante la conversación, su avatar debe ir apropiadamente vestido para el puesto, el sector y el negocio al que postula. Cabe destacar que el metaverso, en este caso, permite reducir el sesgo inconsciente.

- **Manteniéndote al día con las tendencias:** en el metaverso es especialmente importante sumergirse antes de la entrevista en la plataforma utilizada y familiarizarse con ella. Es fundamental mantenerse al día de las últimas tendencias de este universo, así se proyectará una mayor confianza durante la entrevista.

CREAR VALOR EN EL METAVERSO

En el artículo de TJ Leonard *How to create meaning and value in the metaverse*, publicado en *Fast Company*, se ponen de manifiesto tres consideraciones para las empresas que quieren competir en el nuevo mundo inmersivo:

- **Es importante diseñar pensando en la diversidad:** el camino hacia el éxito en el metaverso implica, en parte, generar significado para las identidades digitales. Las empresas deben comprender y aceptar las diferencias, los matices y los gustos de todas las culturas presentes.
- **Es fundamental proporcionar una experiencia rica e inmersiva:** a medida que se desarrolla el metaverso, es probable que veamos una nueva generación de contenido y herramientas para ayudar a generar contenido de alta calidad. Es fundamental que las empresas adopten las nuevas plataformas que van surgiendo y que aprovechen las oportunidades.
- **Es positivo compartir el beneficio económico con la comunidad:** es posible que las empresas del metaverso compartan la propiedad no solo con los empleados (como ya está pasando en algunas organizaciones del entorno tradicional), sino también con los miembros activos de su comunidad. De este modo, las relaciones serán más equitativas.

La experiencia



Nawaiam es una organización de origen argentino que actualmente trabaja en 15 países y que busca reemplazar los procesos de selección de personal tradicionales a través de un videojuego. La empresa, fundada por Javier Krawicki y Horacio Llovet, lanzará la segunda versión de su juego en el metaverso durante los próximos meses y se espera que tenga una precisión en la selección de personal para las empresas del 95%.

- ✓ **¿En qué consiste?** Tal y como se explica en el artículo de María Jesús Labarca B. *Nawaiam, el videojuego para RRHH que seduce a Iberdrola, se une al metaverso*, publicado en *La Información*, este videojuego **detecta en 15 minutos el perfil conductual de las personas en dos grandes procesos del ámbito de los Recursos Humanos: la**

selección y atracción de talento o la evaluación interna de personal. "A través de misiones, el jugador se convierte en un 'superhéroe' y debe cumplir objetivos para salvar al mundo de una catástrofe natural en base a su toma de decisiones. Luego la compañía obtiene un tablero de gestión, dónde puede realizar rankings de compatibilidad", se explica.

- ✓ **¿Cómo será la segunda versión del videojuego en el metaverso?** Se vivirá a través de la realidad virtual y aumentada, pero tendrá los mismos objetivos que su primera edición. Se espera que esta nueva versión en el metaverso permita sumar más credibilidad y agilizar los procesos de selección de personal. "El juego actual crea un perfil de conducta que tiene una precisión del 89%, y con el metaverso alcanzarán una exactitud del 95%", según se explica en el mismo artículo de *La Información*.

- ✓ **¿Qué empresas cuentan con sus servicios?** Según el artículo de Enrique Arce *McDonald's, Bimbo, Coca Cola... Descubre el videojuego que seduce a las grandes empresas y que se afianza en España*, publicado en *RRHH Digital*, tras cumplirse dos años desde su lanzamiento ya es la herramienta de confianza de más de 180 compañías. Entre ellas destacan McDonald's, Bimbo, Coca Cola, Epson, Natura, Grupo Planeta y Twitch.



La Fundació i2CAT ha desarrollado **HoloMIT,** una de las primeras plataformas de holoportación en tiempo real, enfocada a la celebración de reuniones de personas que se encuentran en espacios diferentes. Esta tecnología, cuyas ventajas se mostraron en el Mobile World Congress Barcelona 2022, ha sido desarrollada gracias a que i2CAT obtuvo una subvención de Cisco Systems a principios de 2021.

- ✓ **¿Cómo funciona HoloMIT?** En el artículo de M. Sardà *El metavers ens enxampa*, publicado en *L'Econòmic,* se explica que este sistema se basa en la captura, transmisión y representación de vídeo volumétrico a través de tres cámaras conectadas a un ordenador. "Cada cámara capta a la persona desde todos los ángulos y aporta valores de profundidad que se agrupan en un solo vídeo", afirma. Así pues, la persona participante en la conferencia se ve a sí misma sentada junto con las demás a través de gafas de realidad virtual. Parece que comparten espacio, aunque realmente se encuentran en sitios distintos.

- **¿Cuál es el objetivo del proyecto?** Tal y como se explica en el artículo de M. Sardà *Tecnología española lista para transformar y democratizar el acceso a un mundo paralelo*, publicado en *El Español*, se pretende "democratizar las holoconferencias en 3D para que puedan ofrecer una experiencia más real e inmersiva, con menos carga de información, y redes de comunicación y dispositivos que requieren una potencia menor". En definitiva, el objetivo es lograr ahorrar costes para que su uso sea mayoritario.

- **Un caso real en el ámbito del interiorismo hotelero:** la iniciativa Interiors Living Lab incluye esta tecnología de vanguardia para realizar visitas virtuales. Tal y como se explica en el artículo *Experiencia virtual inmersiva con tecnología de hologramas en las concept rooms*, publicado en la web de interihotel, mediante las gafas de realidad virtual se sitúa a los visitantes de forma inmersiva en una habitación de hotel, en cuatro entornos virtuales distintos. "El usuario puede moverse por la habitación y, al mismo tiempo, interactuar con otros/as asistentes mediante una representación realista proveniente de las cámaras del sistema de holoportación *phygital* o en formato 2D", se afirma.

Materiales

Bibliografía básica

Gálvez, Yen. *Qué es el metaverso: Guía práctica sobre todo lo que necesitas saber para la nueva transformación virtual.* Publicación independiente, 2021

Kraufman, Daniel P. *La revolución del metaverso: Comprendiendo con profundidad el Metaverso y como invertir en él.* Publicación independiente, 2022

Russel, John. *Metaverso para principiantes: Una guía completa de cómo invertir en el metaverso.* Publicación Independiente, 2022

Materiales en línea

CatVers, el metaverso catalán

CatVers es el metaverso impulsado por la Generalitat de Catalunya y la Cambra de Comerç de Barcelona a través del Centre Blockchain de Catalunya (CBCat). Su objetivo es convertirse en el espacio virtual de referencia para la sociedad catalana.

https://www.catvers.cat/

Vídeo: "Metaverso: El nuevo mundo virtual"

En este vídeo publicado en el canal de *Xataka TV* se explica qué es este nuevo mundo virtual conocido como metaverso. Además, se habla del motivo por el cual algunas grandes empresas, como Facebook o Microsoft, han apostado por el metaverso.

https://www.youtube.com/watch?v=x000E3ziMhs

Gather Town

Es un mundo virtual que permite mantener reuniones online. ¿Qué tiene de especial? La imagen de los participantes se ve en una ventana pequeña, pero el conjunto de la pantalla lo ocupa un escenario bidimensional. Por el mismo se mueven los avatares, como si de un videojuego se tratara.

https://www.gather.town/

Beioley, Kate. "Metaverse vs employment law: the reality of the virtual workplace". *Financial Times*, 21/02/2022.

En este artículo se habla del encaje del metaverso en el derecho laboral. Aún no está claro cómo se va a proteger a las personas trabajadoras en este universo virtual. Se plantean cuestiones como: ¿qué se considera como acoso? ¿se puede discriminar a un avatar?

https://www.ft.com/content/9463ed05-c847-425d-9051-482bd3a1e4b1

Unidades de Conocimiento relacionadas

- Humanismo digital (2022): https://factorhuma.org/es/unidades-de-conocimiento-blog/15298-humanismo-digital
- Liderazgo remoto (2020): https://factorhuma.org/es/unidades-de-conocimiento-blog/14707-liderazgo-remoto